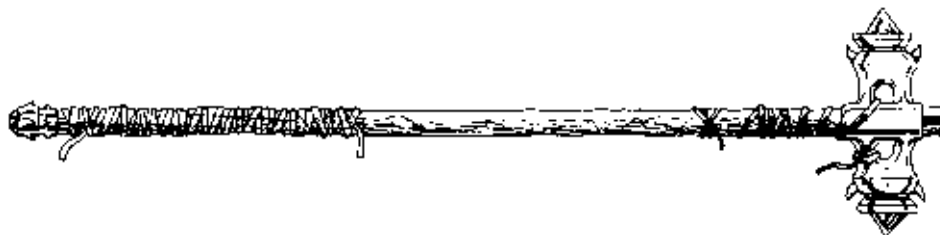


EXTRAMATERIAL: DIAMANTÄPPLET

TIRAKERNAS LÄGER



ALLT FÅR INTE alltid plats när man skriver en bok. Internet kan vara till en liten hjälp, till exempel för att sprida material som inte rymdes i trycksaken. Den här artikeln beskriver ett tirakläger någonstans i Västmarks träskmarker. Lägret kan användas samman med äventyret Diamantäpplet eller bara som en plats som spelledaren kan lägga i äventyrarnas väg någon gång när den annars tråkiga resan behöver piffas upp en aning.

Det behöver knappast sägas att den här artikeln bara är avsedd för spelledaren! Om du vill spela äventyret Diamantäpplet bör du låta bli att läsa artikeln.

Konstruktion & Layout: Dan Johansson

Bilder: Michael Gullbrandsson

Besök gärna

www.neogames.se

www.stank.nu

för fler artiklar till Eon

Dan Johansson äger upphovsrätten till artikeltexten medan bilderna är copyright Neogames AB och Carl Johan Ström. Artikeln får enbart publiceras på Neogames hemsida respektive webbkvasifansinet www.stank.nu. Artikeln får skrivas ut och användas för personligt bruk.

FRAKKTIRAKERNA

UTI EN RÖJD glänta i träsket ligger tirakstammen Ubaros läger. Tirakstammen flyttade till träsket för snart ett år sedan, när den ursprungliga stammen splittrades i två. Stammens trokka, Thamerka ('storhjälm'), hamnade i gräl med sin mor och sina bröder och fann det gott att 'fly' bergen tillsammans med ett tiotal trogna män och kvinnor. Just uppgår stammens tal till arton personer: trokkan, en binderakk, en ung schaman (Uekkhath) och femton jägare och krigare. Utöver dessa hålls även fyra slavar - alla gûrder. När (om) rollpersonerna anländer till tirakernas läger är binderakken ute på jakt tillsammans med en handfull krigare. De är alltför långt borta från lägret för att kunna höra ljudet av larmande rop och lurar.

Lägret

Lägret är byggt kring en stor eldgröp, där stammens måltider tillagas. De senaste dygnen har stammens tiraker festat på köttet av soldiska köpmän som tillfångatogs på väg genom träsket mot passen i nordost. Följande platser kan skönjas i lägret:

Vaktpost: En bit in från stigen finns en repstege som leder upp mellan två täta trädkronor. Någon slags konstruktion tycks finnas där uppe. **SL:** På en plattform som hängt upp mellan två

knotiga, tjockstammade träd finns alltid en vakt med uppgift att hålla utkik västerut, mot stigen. Om han får syn på en fiende blåser han i en lur för att varna tirakerna i lägret.

Avträde: En stor grop där tirakerna lämnar avföring. Gropen används också för att tömma avskräde, till exempel ben- och skinnrester från jaktbyten, bland annat människor. **SL:** I avföringen finns totalt 12 silver- och 23 kopparmynt som tirakerna missat när de genomsocht sina mänskliga offer. Behöver det sägas att det inte är speciellt trevligt att rota i resterna av tjugo tirakers tarmut tömning?

Hydda: Trokkan Thamerkas hydda är den enda byggnaden i lägret. Den är uppförd av tjocka slakor som bundits samman med rep av djurhud. Taket är gjort av ömsom tjocka löv och grenar. Framför öppningen hänger ett draperi, sytt av kläder som tagits från tirakernas offer. Hyddan har två rum. Det första är ett förrum inrett med en lövbädd, en ritualbänk med diverse kultföremål och en flätad matta av stora löv. Det andra, inre rummet, är inrett med en bädd av mossa, kvistar och löv, en kagge stulen sprit, en låst kista och en påle med en kedjad gûrderslav. **SL:** Hyddan används av Thamerka (det inre rummet) och hennes schaman Uekkhath (det yttre rummet). Om larmet går kommer de båda att rusa ut för att delta i en eventuell strid. Kultföremålen i schamanens rum utgörs bland annat av en svart pälskam av ebenholts, ett krus med illaluktande olja och en liten flaska med tre doser måntårar (se Spelledarens guide, sidan 94). Nyckeln till den låsta kistan bärs av Thamerka, men kistan är Lätt (Ob2T6) att dyrka upp. Kistan innehåller en hel del stöldgods, bland annat 2 ashariska guldmarker, 102 thaler, ett antal ringar och smycken av varierande kvalitet och värde och en falsk ädelsten. Där finns även tre pyrotropiska kongelat och en mystisk pergamentrulle. Rullen innehåller en magisk skrift av första magnituden med namnet 'Dagsljus'. Skriften sträcker sig över tre långa meningar och är lättläst (Ob2T6). Den lagrade besvärjelsen är 'Heliotropisk insolation' (se Spelledarens guide, sidan 109).

Tält: Ett flertal tält står resta i gläntan. Tälten är byggda av hudar, uppstegade och uppspända med slakor och träpålar. Många av tälten är illa medfarna, trasiga, smutsiga och åtgångna av väder och vind. **SL:** I tälten sover vissa av stammens kvinnor och barn, och ibland även männen om vädret skulle bli riktigt illa. Stanken inuti tälten är enorm. Ofta sover minst hälften av tirakerna ute i det fria, även om det regnar.

Pålen: Invid en påle står en riddare iklädd full rustning. Riddaren är bunden och obeväpnad, men bara ca 10 meter från hans fötter ligger såväl svärd som sköld. Skölden avtecknar ett gyll-



ene lejon på rött, med en sträng över. Ett lätt (Ob2T6) slag mot Heraldik ger att skölden tillhör herr Ivian – Zoriánordens store hjälteriddare. Det tar en runda att skära av repen som binder riddaren.

Riddaren

Om rollpersonerna befriar riddaren kommer han i första hand att försöka hjälpa till att dräpa eventuella tiraker som fortfarande finns vid liv, eller om möjligt fly från platsen tillsammans med rollpersonerna om de lyckats utföra fritagningen smidigt nog att inte larma tirakerna. Efter detta är avklarat tackar han rollpersonerna för hjälpen och 'beordrar' dem att ställa fram mat och dryck åt honom och se till att sätta vapen i hans händer. Om de inte redan förstått vem han är (att döma av vapenskölden) så tänker riddaren låta rollpersonerna få veta detta: *"Jag är herr Ivian Leijon, den samoriska lärans beskyddare och riddare av solens gudar."*

Detta är en lögn. Riddarens sanna namn är herr Loke Två Lansar – en före detta Zoriánriddare som blivit skamligen avpolletterad efter att ha somnat på sin vakt och därigenom orsakat fyra pilgrimers död. Herr Loke har förfalskat den store hjälteriddaren Herr Iviens vapen och drar nu land och rike runt för att hyra ut sina tjänster till högstbjudande. Riddaren befinner sig i träskan av misstag. Han hade fått veta att vägarna genom träskan skulle vara mycket bekvämare än vad de visade sig att vara och tog därför tillfället i akt att för en summa pengar eskortera en handfull köpmän genom vildmarken mot Soldarn. Istället för att nå ett snöfritt pass som skulle leda sällskapet mot Trollhem, fastnade riddaren och hans skyddslingar i tirakernas klor. Köpmännen är döda, uppätta, men herr Loke, som slogs djärvast, har sparats av tirakerna. Kanske kan han utföra kroppsarbete eller lära dem strida skickligare? En skicklig stridsmans hjärta sägs dessutom förläna stora krafter åt den som äter det, så till sist lär herr Lokes öde beseglas i alla fall.

Herr Loke kommer att göra sitt bästa för att hålla sitt skådespel vid liv. Han försöker använda sig av sin myndighet för att om möjligt ta kommandot över rollpersonerna. Han ser till att aldrig visa ansiktet om inte absolut nödvändigt, eller om han är säker på att rollpersonerna inte vet hur den riktige herr Ivian ser ut. Han skryter dessutom vitt och gärna om sina hjältedåd i den samoriska lärans namn. Om rollpersonerna inte låter sig hunsas kommer herr Loke istället att locka dem med de rikedomar och grandiosa belöningar som samorittemplet kommer att förläna dem om de hjälper den store hjälteriddaren herr Ivian i hans trångmål. Om även detta misslyckas kommer herr Loke att under förtvivlad tandagnisslan avslöja sitt bedrägeri, men be rollpersonerna att ta honom med sig. Han är i desperat behov av pengar och erbjuder dem sin svärdsarm. Om rollpersonerna avböjer drar herr Loke västerut och sedan söderut till Quilla. Om rollpersonerna stöter ihop med riddaren senare tvekar han inte att återigen erbjuda dem sina tjänster. Risken finns förstås också att den obehäpnade riddaren går under innan han funnit vägen ut ur träskan.

Herr Loke är ca 30 år gammal, ganska muskulös men samtidigt synbart tård och sliten. Han är orakad och stinker av svett. Riddarens vapenrock – Zoriánordens gula och svarta – är trasig, och hans mantel fläckad av dy och lort. Plåtrustningen är repig och smutsig. Herr Lokes yxa svingas just nu av tirakstammens binderakk, men denne är som sagt på jakt efter kött och silver minst en halv dagsmarsch från lägret. Riddaren strider lika bra med yxa som med svärd och är ganska orädd. Trots sitt bedrägeri äger herr Loke en inre önskan om att få upprättelse och detta avtecknar sig bland annat i hans modiga motto att: *"djärvt angrepp är halv seger"*.

För närvarande är riddaren utmattad av törst, hunger och sömnbrist. Han har totalt 18 kryss utmattning, och således en nivå svårare (+Ob1T6) på allt han tar sig för och -1 i FÖR, till dess att han hunnit återhämta sig.

HERR LOKE TVÅ LANSAR - STY 14, TÅL 12, RÖR 11, PER 10, PSY 11, VIL 12, BIL 11, SYN 12, HÖR 12.

Lojalitet 8, Heder 7, Amor 11, Aggression 13, Tro 14, Generositet 7, Rykte 7, Tur 11, Resurser 5.

Förflyttning 8 m/runda, BF 13 kg, UK 6, Chockvärde 12, Skadetålighet 6 rutor, VINIT 9, Insikt 9.

Näve (12), ObK1T6+2, Bryt(-), SI(1/2). Riddarsköld (17), Bryt(18). Undvika 13.

Rustning: Ringbrynja [H12, K4, S5] täcker 4 - 7, 14 - 26. Plåtharnesk och hjälm [H15, K12, S15] täcker 1-3, 4-5, 14-15. Generellt: [H15, K12, S15].

Färdigheter: Ashariska 13, Jargisk skrift 10, Ledarskap 11, Ockultism 10, Sjunga 9, Slagsmål 12, Stridskonst: Riddarträning 12, Stridskonst: Zoriánkämpens väg 16, Stridsvana 14, Övertala 11, Undervisning 9, Undvika 13.

THAMERKA - STY 16, TÅL 18, RÖR 12, PER 12, PSY 11, VIL 14, BIL 9, SYN 8, HÖR 15.

Lojalitet 13, Heder 4 (Svekfull), Amor 16 (Föröka sig), Aggression 16 (Lättretad), Tro 17 (Mahktah), Generositet 4 (Lysten), Rykte 10, Tur 11, Resurser 10.

Förflyttning 10 m/runda, BF 17 kg, UK 10, Chockvärde 16, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 10, Insikt 8.

Thazebokk (15), ObKOb2T6, Bryt(8), SI(2/2). Liten rundsköld (13), Bryt(14). Undvika 14.

Rustning: Bokklath [H6, K5, S3] täcker 4-5, 14-15. Thapantimerk [H3, K4, S3] täcker 1-2. Generellt: [H6, K5, S3].

Färdigheter: Dans (tirakisk) 16, Jakt 9, Klubba 15, Sköld 13, Slagsmål 14, Smyga 15, Stridsvana 14, Undvika 14, Överlevnad 15.

TYPISK TIRAK - STY 15, TÅL 16, RÖR 13, PER 6, PSY 7, VIL 11, BIL 6, SYN 11, HÖR 11.

Förflyttning 9 meter/runda, BF 15 kg, UK 10 rutor, Chockvärde 14, Skadetålighet 7 rutor, VINIT 9, Insikt 8, Qadosh 1.

Gårdersvärd (12), ObSOB3T6+1, Bryt(13), SI(2/3). Liten rundsköld (10), Bryt(14). Undvika 10.

Rustning: Bokklath [H6, K5, S3] täcker 4-5, 14-15. Generellt: [H6, K5, S3].

Färdigheter: Jakt 12, Sköld 10, Slagsmål 13, Smyga 12, Spåra 12, Speja 10, Stridsvana 13, Svärd 12, Undvika 10, Överlevnad 13.

Tirakernas schaman har även färdigheterna Andeförnimmelse 16 och Schamanism 16.